Fanzine précédent- Article suivant

Le mot du président
L'Association a bien débuté cette nouvelle année, quelques membres ont fait le déplacement à Tours fin janvier, un week-end organisé par des passionnés. Mais très bien organisé, cela nous a permi de revoir des personnes que nous connaissions déjà et de prendre contact avec de nouveaux amigaïtes pour l'AmigaShow 2001. En ce qui concerne l'Amiga, il n'y a grand chose de neuf, nous attendons toujours l'AmigaOne.

Bon clic...

EDITORIAL

Pour commencer, bonjour à tous, voilà une entrée en matière qu'elle est bonne, vous ne me direz pas le contraire. Notre ami Billou doit en être à sa centième mise à jour anti-bug(s) sur Windows Millénium, en moins d'un an d'existance, ça carbure dur chez CroSoft. Voilà, j'ai fait ma mauvaise action quotidienne (après tout je ne suis pas scout), nous n'y reviendrons plus (quoi que...).

Comment faire un édito quand on a pas grand chose à dire, voilà bien la bonne question. Je vous parlerais bien de la pluie et du beau temps mais je craint qu'il n'y ai plus à dire sur la pluie que sur le beau temps, bonjour tritesse (comme dirait Françoise). D'autres choses sont bien tristes mais je ne vais pas vous bassiner à nouveau avec ça, à la lecture du fanzine, vous comprendrez fort bien de quoi je veux parler.

Au chapitre des mauvaises nouvelles, lire la rubrique «quoi de neuf docteur?», je sais que certains en rient mais c'est franchement pas drôle (enfin, ça n'engage que moi, bien sur). Je continue avec mon absence de la dernière réunion, pour moi c'était pas drôle non plus, vous savez, quand il faut courir au petit coin toutes les trente secondes (et encore je reste modeste) à force, ça lasse forcément et vous, ça vous fait c... que je vous raconte ça mais fallait bien que je vous explique pourquoi je ne suis pas au courant (hem!) de tout ce qui s'y est dit.

LE GRELE 7/13

Excusez-moi d'abuser mais cet édito ne vous semble pas un peu creux, à vous? Ca sent le remplissage à plein nez mais il faut bien remplir la page et, croyez-moi, cela n'est pas aussi évident que ça et, arrivé à ce point, quand je vois ce qui me reste encore à mettre, ça me donne le vertige. Bon, vous avez quand même quelques reflexions sur la PS2 (pourquoi elle et pas une autre? ben parceque c'est la dernière sortie, tout simplement et que la chaine GameOne n'en dit pas forcément du bien). Je vous cause aussi d'un bouquin juste pour vous en dire un mot, on va pas non plus en faire un livre d'autant plus qu'il ne parle même pas d'Amiga.

Bien, y parait qu'il va y avoir une manifestation à Surgères et que le 4A pourrait y participer. C'est ce que j'ai entendu dire, vous en saurez autant que moi à la prochaine réunion et, de toutes façons, ce journal sera entre vos mains avant que je connaisse le fin mot de l'histoire alors autant passer son chemin pour le moment et comme j'arrive en bas de la feuille, je vous donne rendez-vous page 4.

http://perso.wanadoo.fr/4.A

Edito- Article suivant

Hé beeenn, je n'ai pas plus de nouvelles fraîches que pour l'édito. C'est dommage mais c'est comme ça, je n'y peux rien.
ADFI est en difficulté, il a lancé un appel à ses clients pour essayer de faire rentrer la monnaie pour éviter de déposer le bilan. Apparemment c'est chose faite mais la vente et l'Amiga deviennent une activité annexe d'après le dernier mail que j'ai reçu à ce jour. Je sais que certains en rigolent, que ce magasin ne plaît pas à tout le monde, que d'autres le trouvaient trop cher (ce n'était pas vraiment mieux chez ATEO, peut-être même que c'était pire, c'est selon) mais pensez que nous défendons l'Amiga et que je trouve désolant, malgrès l'annonce de nouvelles machines (Amiga One) que des acteurs de la scène Amiga quelqu'ils soient disparaissent ainsi les uns après les autres, à mon humble avis, ce n'est pas risible c'est même, quelque part, un peu triste pour notre machine (mais que fait la police?).
Pour une fois, je ne vous parlerai pas d'Internet, il y a un bon moment que je n'ai pas surfé (du moins pour avoir des nouvelles de notre bécane, je suppose que la recherche du fabricant allemand des verres en cristal Amaris de Nachtmann ne vous intéresse pas outre mesure) aussi, je ne vais pas m'étendre d'avantage là-dessus. Bon, vous allez me dire que cet article ne vous apporte rien et que c'est surtout parler pour ne rien dire et je suis bien d'accord avec vous mais c'est un fait, je n'ai pas grand chose à dire pour cette fois, je me réserve pour le prochain numéro, ça va être quelque chose (quoi que...).
Une information pourtant, j'ai encore évolué (et vantard avec ça!!!) le numéro 12 était sur PageStream 4.07 en version américaine (voir QUATRA n°12), ce numéro 13 est ENTIEREMENT réalisé sur PageStream (je l'ai déjà dit?) mais version 4.08 ENTIEREMENT en français (quoi que, les Tips, le manuel, on peut discuter).
Ca ne concerne pas l'amiga mais j'en cause quand même. Qu'elle est belle la Playstation 2. Depuis qu'elle est sortie (en retard mais c'était voulu, enfin, en principe), elle ne cesse pas de faire en sorte de manquer d'intéret du moins, si on en croit les spécialistes. Chère, elle l'est car il faut lui ajouter plein de choses si on veut avoir ce qu'elle est sensée promettre. Je cite en vrac: le pied support pour la mettre debout, la télécommande pour bien utiliser le lecteur de DVD, des cartes mémoire et, c'est déjà pas mal, un système d'enceintes spéciales si on veut profiter pleinement du son (prix: de 1500 à 2500 francs selon le modél choisi). En plus, elle est compatible PS One, c'est bien mais elle est sensée faire mieux et, pour le moment, les acheteurs n'ont pas grand chose d'autre à se mettre sous la dent, sa programmation, aux dires des gens autorisés, n'est pas des plus simple. Enfin, certains jeux semblent sortir du lot mais quel est l'intéret de cette console qui ne va même pas encore sur internet, la DreamCast (malheureusement arrétée) semblait mieux et c'est compter sans les annonces de la Game Cube et de la XBox (enfin là, c'est du Crosoft, méfions-nous). Bon, j'en avais pas révé, Sony l'a fait quand même.
Pour finir, je vous signale un livre passionnant même si on est pas toujours d'accord avec l'auteur, ça s'appelle "L'imposture informatique", c'est de François de Closet et co-écrit par Bruno Lussato, ça se lit bien même pour ceux qui n'ont pas forcément de grandes connaissances informatiques mais quand ils remontent aux débuts de l'informatique, il n'est question que de Mac et de PC, où sont les Atari et autres Amiga? Hein? Y paraîtrait même que c'est "Windows" qui a popularisé l'informatique, pas possible? Ben si!
Ben voilà, je vais arréter de vous embêter pour aujourd'hui, ma prose a du vous ennuyer alors j'arréte là mes conneries (comme disait Coluche) et vous souhaite bonne lecture de notre fanzine, à plus :-)))

Edito- Article suivant

Article précédent- Article suivant

Puisque j'ai commencé et que je continue un peu plus loin, je vais donc vous reparler un peu des consoles et plus particlièrement de leurs jeux. Ce numéro n'est pas un spécial mais bon, j'en avais envie alors voilà.

Quand j'était plus jeune, j'ai eu ma première console de jeu (au singulier, ce n'st pas une faute), c'était une espèce de boite jaune vif avec deux paddles, elle se branchait sur la prise antenne d'un téléviseur noir et blanc (à l'époque il n'y avait pas de couleur) et à l'allumage, on avait un écran noir avec deux barres blanches verticales, une de chaque côté et un vulgaire carré blanc qui se balladait de façon plutôt saccadée au milleu en faisant des «bing» désespérés en touchant le bord de l'écran ou ce que l'on osait, avec une belle audace, appeler des raquettes. Oui, ma première console ne savait jouer qu'à «PONG», le seul, le vrai, l'unique mais quel bonheur, quelle joie cette machine nous a-t-elle donné. Nous jouions en famille et passions de bonnes soirées devant notre télé devenue, avec beaucoup d'imagination, une table de Ping Pong ou, pourquoi pas un terrain de tennis.

Le temps passa et j'ai eu ma deuxième console, une OC 2000, qui peut me dire qu'il a connu une OC 2000? Elle était de fabication française, construite par la Société Occitane d'electronique qui, si ma mémoire est bonne, avait son adresse dans une petite impasse à Toulouse, ça vous en bouche un coin, hein? Elle était bleue, avait deux joysticks qui avait chacun un clavier d'une dizaine de touches dont les fonctions variaient suivant les jeux. Les graphismes n'étaient pas géniaux (quoi que, pour l'époque!) mais cette machine avait deux avantages, elle fonctionnait avec des cartouches et, une de ces cartouches permettait, grâce aux joystick, de programmer ses propres jeux, qui dit mieux? Bon, le langage était difficile à apprendre et la maison de Toulouse arréta la production de ses consoles, dommage.

Vint ensuite l'aire d'Atari et bien sur, j'achetais ma VCS 2600, comme tout le monde. Les dessins étaient bien plus jolis, les jeux nombreux et l'on s'amusait autant en famille qu'avant, elle me fit longtemps et je n'était pas jaloux du tout des Coleco Vision ou autres consoles du même type qui sortaient alors. Je n'ai vendu mon Atari que pour acheter un ordinateur, je montais dans la puissance (c'était quand même un TI 99 4A de Texas Instruments) mais déjà, les jeux se faisaient moins convivaux et la famille, peut-être méfiante vis à vis de «la machine qui faisait peur» s'y intéressa déjà beaucoup moins et c'est à partir de là que les jeux se mirent à moins m'intéresser. Je suis ensuite passé au Commodore 64, à l'Amiga 500, au 500+, à l'Amiga CD32 et enfin, au 4000T que je posséde aujourd'hui.

Pourquoi vous expliquer ça? Quand je reviens en arrière, je me rappelle les bonnes soirés passé devant les jeux d'alors, ceux d'aujourd'hui sont-ils aussi conviviaux, joue-t-on autant en famille qu'a cette époque? J'en doute, Le présent se conjugue avec des jeux plus «solitaires» même s'ils sont en réseaux, les joueurs ne se connaissent pas obligatoirement et ne se rencontreront peut-être jamais. Les jeux et les consoles sont trop onéreux (malgré sont succés, il vient de se vendre beaucoup plus de DreamCast au Japon ou ailleurs que de PlayStation2, depuis que la machine de Sega est descendue à 990 fr). Quand aux jeux sur ordinateurs, comme le disent très bien François de Closet et Bruno Lussato dans leur livre (déjà cité), il sont tellement énormes qu'il faut des machines deux à trois plus puissantes pour jouer que pour gérer une entreprise, un comble si on y réfléchit bien. En plus, il n'est pas sur que l'on s'amuse autant qu'avec nos vieilles consoles d'autre fois. Tout ça pour dire qu'une maison d'édition (dont je ne me souviens plus du nom ni de celui du jeu, d'ailleurs) vient de sortir un jeu 2D pour PS2, il fallait oser. Dire que c'est un retour en arrière serait beaucoup dire mais ces programmeur ont eu le courage de faire un jeu de combat complètement délirant (je l'ai vu tourner sur la chaine GameOne) tout en laissant la 3D et ses calculs en temps réel de côté. Un retour aux sources salutaire mais plaira-t-il aux accros de l'aire de jeu en trois dimensions? Est-ce la parade à la sur-enchère de puissance imposée par les éditeurs de jeux d'aujourd'hui?

En tout cas, une chose est certaine, je ne crois pas que les jeux modernes soient aussi proches des jeux de sociétés comme l'étaient ceux de nos vieilles machines mais cela n'engage que moi.

Le Grélé 7/13

Article précédent- Article suivant

http://perso.wanadoo.fr/4.A

Zimmerman Philip
L'inventeur du programme Pretty Good Privacy et ardent défenseur des libertés individuelles.

Zip

Format des fichiers compressés sous Windows avec le programme PKZip ou WinZip.

Zmodem
Protocole de communication intégré aux applications de communication pour transférer des fichiers en utilisant une ligne téléphonique et un modem. Voir X et Ymodem.

Zone Number
Méthode d'identification d'un membre sur le réseau Fidonet.

Z (jeu)
Z est un jeu d'action et un jeu de stratégie drôle et original. Il propose 20 niveaux sur 5 planètes différentes, 6 types de robots et 11 types d'armement. Il contient également des séquences vidéo plein écran. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou jusqu'à quatre joueurs en réseau. La réalisation et les graphismes sont très réussis.

Z (transmission)
On emploie cette abréviation pour désigner le protocole de transmission du Zmodem.

Z100 (Zenith)
Produit par une industrie hésitant entre deux standards, le Z100 de Zenith était capable de fonctionner soit avec son Z80 sous CP/M, soit avec son 8088 sous MS-DOS. Commercialisé en 1983, il comprenait un processeur Z80 et 8088, 128 Ko de mémoire vive (RAM) extensible à 512, un écran monochrome en série et deux lecteurs de disquettes de 360 Ko.

Z80
Le microprocesseur 8 bits "Z80" de la société Zilog a été mis sur le marché en 1976. Il présentait une compatibilité tout à fait acceptable avec les processeurs i8080 d'Intel. Les divers PC utilisant les processeurs i8080 et Z80 étaient le plus souvent équipés du système d'exploitation CP/M de Digital Research

Zenith
Zenith Electronics Corporation est connue pour la conception, le développement et la commercialisation de produits destinés au marché de l'électronique grand public. son aventure débute en 1918 avec la fabrication des premiers équipements radio. Par la suite, elle va élargir sa production au marché de la télévision. Désormais, l'activité de Zenith couvre l'électronique grand public et les systèmes résaux, en basant sa stratégie sur le tout numérique.

Data Systems
Voir Bull.

Zéro papier
Théorie apparue au début des années 90 qui se proposait de supprimer l'usage du papier au profit des échanges par ordinateur. Ce projet, un été abandonné au début de 1995.

Ziff-Davis
Groupe de presse et organisateur d'événements créé en 1927. Prenant Bill, le fils du fondateur, et ses trois enfants Dirk, Robert et Daniel ont fait éclater l'empire. Ce groupe était jadis l'un des plus puissants éditeurs de presse informatique (aux EU : PC Week, MacUser et en France : PC Expert, PC Direct). Cette branche est vendue à Forstmann Little & Co, New York, en 1994 pour 1.4 million de $. softbank Publishing, un éditeur japonais, rachète de son côté la partie "événements". La société canadienne Thomson Corp. rachète, elle, la partie " base de données ".

Zilog
Zilog est le nom d'un producteur américain de semi-conducteurs. C'est un spécialiste des processeurs qui a produit en particulier le 280. Il produit également différents types de contrôleurs pour le marché de l'électronique grand public, les réseaux locaux et étendus, les différents périphériques informatiques. son résultat était de 265 millions de $ pour l'année 1995.

Zippé
Terme utilisé pour désigner un fichier compressé avec un utilitaire comme WinZip.

Zippies (Zen-Inspired Pagan Professionals)
Les zippies sont des hippies d'un nouveau genre, mélange de culture technologique et de la philosophie zen. Ils possèdent un magazine fétiche: Wired.

Zone d'atterrissage
Zone d'un disque dur sur laquelle est placée la tête de lecture/écriture par la fonction de parcage, afin de protéger le disque magnétique (sur les disques durs actuels, ce processus s'effectue automatiquement lorsque l'on éteint l'ordinateur).

Zone de commande
Dispositif de commande d'une interface utilisateur graphique (GUI) qui déclenche une action lorsque l'utilisateur clique dessus. Les zones de commande sont représentées sous la forme d'interrupteurs ou de touches eu trois dimensions disposés à l'intérieur d'une fenêtre de commande.

Zone tampon disque
Dans le cas de l'OS, la gestion de la mémoire permet d'agrandir virtuellement la mémoire de travail disponible en transférant dans une "zone tampon disque" (située sur le disque dur) les secteurs de mémoire qui ne sont pas nécessaires à un moment donné. Lorsque l'on en a besoin à nouveau, ces secteurs sont rechargés, tandis que d'autres sont transférés à leur tour.

Zoom
Fonction qui permet d'agrandir un dessin ou un texte affiché à l'écran afin d'en observer les détails.

Zork Nemesis
Jeu d'aventures au scénario mystérieux et envoûtant, dont la réalisation est riche et d'excellente qualité. Le démon Nemesis a tué les quatre savants qui possédaient chacun l'un des quatre éléments primaires qui, une fois réunis, pourraient créer la pierre philosophale et procurer la vie éternelle. Votre mission, récupérer les quatre éléments, vous mènera à travers cinq mondes très différents.

Zuse, Konrad (né en 1910)
Ingénieur et mécanicien allemand. Il étudia trés jeune les travaux de Babbage et devint le premier au monde à concevoir un ordinateur. Il n'utilisa pas la technologie du tube sous vide comme pilote d'entrée/sortie des données mais plutôt le relais mécanique. Il construisit le Z1 en 1934 dans le salon de ses parents. En 1941, il contacte l'armée de l'air allemande et conçoit pour elle le 23 afin d'aider aux calculs des trajectoires des V1. Les nazis ne crurent jamais vraiment à ces machines. En 1944, le 24, projet peu avancé, est détruit sous les bombes et Zuse s'enfuit en Suisse. A Zurich, en 1950 il réussit à reconstruire le 24, aujourd'hui exposé au Musée des techniques de Berlin. Il termine tranquillement le restant de ses jours à construire des versions plus ou moins évoluées du 24. 0n le reconnaît comme l'inventeur du premier ordinateur au monde.

ZX 81 (Sinclair)
Ordinateur construit par la société Sinclair et commercialisé en 1981. Le prix relativement modique de l'appareil (700 francs) en fit rapidement l'ordinateur familial le plus répandu en Europe. Le ZX 81 était le successeur du ZX 80, dont il comblait les principaux défauts. Il fut vendu aux Etats-Unis sous la marque Timex. Ses caractéristiques techniques étaient : un processeur Z80, 1 Ko de mémoire extensible par boîtier externe, l'affichage sur téléviseur, et une interface magnétophone à cassette.

ZX Spectrum (Sinclair)
Le Zx Spectrum de Sinclair fut commercialisé l'année suivante de la sortie du ZX 81 (en 1982). Les caractéristiques techniques étaient : un processeur Z80, 16 Ko de mémoire, l'affichage sur télévision, une interface magnétophone à cassettes, un affichage en couleur et un générateur de sons. L'ordinateur Sinclair Zx Spectrum fut une des grandes réussites de la firme.

zBuffer
Stockage dans une mémoire tampon des coordonnées Z (profondeur) d'un point. C'est l'une des fonctions les plus basiques des cartes 3D.

ZIF (Zero Insertion Force)
. Type de support comportant un système de levier pour libérer facilement le microprocesseur et le retirer sans l'abîmer.

SEKKEN

Article précédent- Article suivant

http://perso.wanadoo.fr/4.A

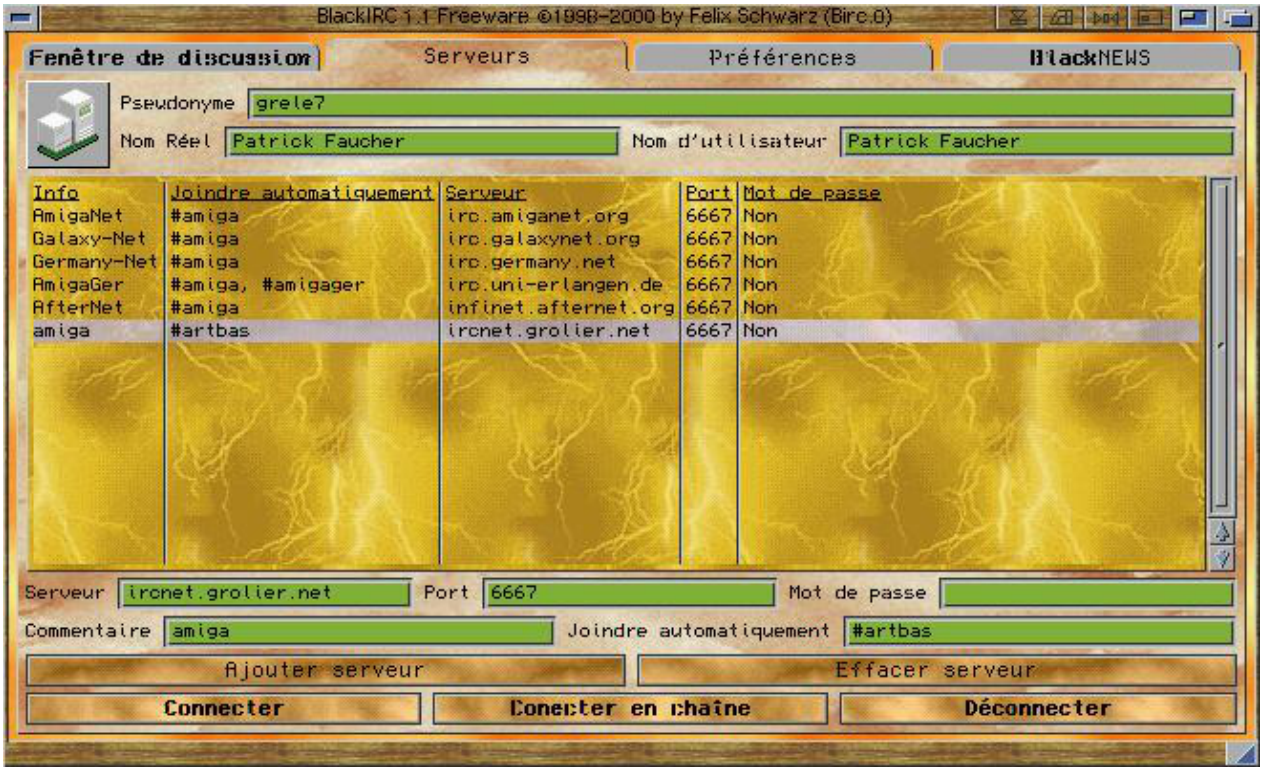
l'IRC SUR AMIGA

Pac4A

Article précédent- Article suivant

L'IRC SUR AMIGA

L'IRC veut dire Internet Relay Chat, soit en bon français, relais de discussion sur internet En effet par ce biais il est possible de discuter en direct sur internet. Il existe des milliers d'adresses de chat avec des sujets très divers allant de l'art à la moto tout en passant par la cuisine. Et bien sûr des adresses sur l'amiga où vous pouvez faire de nouvelles connaissances à l'autre bout de la France. L'IRC est très rapide car cela demande peu de temps machine.
Il existe plusieurs logiciels sur notre belle machine, je vous en cite deux, AmIRC qui est shareware et BlackIRC qui est freeware. Tout les deux sont fiables mais AmIRC est je pense plus complet et mis à jour régulièrement. Après l'avoir lancé il suffit de configurer le logiciel : il faut rentrer son nom d'utilisateur et son pseudo (tout le monde utilise un pseudo à vous de trouver le vôtre...). Puis remplir les informations nécessaires à la connection, le nom du serveur ex :
ircnet.grolier.net le code ex :
#amiga , le port : souvent 6667.



Il ne reste plus qu'à cliquer connecter pour que la fenêtre de discussion apparaisse. Celle-ci est composée de plusieurs parties: tout en haut le sujet de discussion d'aujourd'hui, tout en bas la ligne où vous tapez le texte pour l'envoyer, à droite la liste des connectés et juste en dessous la liste des commandes.
Et oui, on peut faire beaucoup de choses sur IRC, discuter "en public" avec tout le monde et/ou discuter en privé avec un des connectés. Pour cela il faut cliquer sur le nom puis faire QUERY, ce qui ouvre un petite fenêtre. On peut aussi envoyer des fichiers grâce à la commande DCC. Il existe plein d'options comme changer la couleur de l'écriture etc... Je vous laisse les découvrir. L'IRC a aussi son propre vocabulaire et des

combinaisons de touches pour faire passer une émotion plus rapidement ex : :) tournez la tête vers la gauche et vous verrez un joli sourire !

Vous l'avez compris l'IRC est très intéressant pour retrouver toutes vos connaissances ou pour demander un peu d'aide, attention le virus s'attrape vite et les heures de connections déffilent...
Je vous donne deux adresses sur l'amiga :
Artbas sur ircnet.grolier.net port 6667 joindre #artbas
et sur respublica : chat.respublica.fr #amiga port 6667 les 2 sont sans mot de passe.

PAC4A

Article précédent- Article suivant

C'est après une longue absence, due en partie à une hypertricose palmaire (ne cherchez pas, c'est une maladie rare qui ne prend que chez le Murphy! Donc, pas de risque de contagion), que je refait surface, pour vous compter mes mésaventures pour l'upgradage de mon Miga (A 1200).
Tout d'abord avec l'achat de la carte multicontroleur de chez Atéo (Atéo I/O), avec un port série rapide et un parallèle en externe (également, entre autre, un port IDE, un port type lecteur de disquette...), à installer sur un des quatre bus PCI de l'Atéo-bus. Cette opération est un jeu d'enfant.
Je l'installe donc en faisant très attention à la Pixel 64 qui, étant plus volumineuse, gène un peu.
Chez Atéo Concept, on m'avait assuré que le port parallèle fonctionnait sans le moindre driver, et j'exultais à la perspective d'une impréssion plus rapide de mon imprimante. Mais ô deception, rien ne marcha. Je fit donc un premier courrier, quelques semaines après, car j'avais un autre problème personnel qui m'accaparait tout mon temps. La réponse m'étonna car ils me demandaient le numéro du driver, mis sur disquette! Hors, il n'y avait aucune disquette, ni manuel dans la boite!
Deuxième courrier, avec, trouvé sur internet, le formulaire d'enregistrement (??!!) du dit driver (que j'avais également récupéré sur internet) que j'avais installé sans succés pour autant (de plus, le driver me demandait une clef, que je n'avais pas!!!).
Deuxième réponse d'Atéo avec la même demande, alors qu'il n'y avait aucun numéro puisque j'avais récupéré le logiciel sur internet!! C'est à se demander s'ils le faisaient exprès pour vendre plus (j'avais déja eu un problème avec leur Ide Mux qui refusait de marcher. En fait il était défectueux.).
Je décidais cette fois-ci de leur téléphoner, ce que j'aurais du faire avant d'ailleurs (mais le téléphone, ça coute cher!!), pour leurs expliquer pour la troisième fois (!) mes problèmes. J'eus enfin les explications nécéssaire quand à la non-reconaissance de la carte: il fallait faire quelques modifications sur l'Atéo-bus, que je fis en employant milles précautions (je tiens trop à mon Miga!).
Une fois celles-ci faites et tèstées, je réinstallais le logiciel, qui, cette fois-ci, reconnut la carte.
Tout heureux de mon bricolage, je m'empressais de brancher l'imprimante sur le port parallèle de la carte, mis Turbo Print en route et sélectionnais device dans les prefs en indiquant le bon device. Turbo Print reconnut la carte dans un premier temps et je criais victoire mais, horreur, il me demandait toujours la clef!! Je me dis que cela venait peut-être de Turbo Print (5) et j'essayais donc avec Final Writer, avec, pire encore, un requester disant qu'il manquait la clef! C'est à ce moment-là que j'eu vraiment la haine pour Atéo-concept! J'avais l'impression qu'ils se foutaient de notre gueule! A ce jour, le port serie marche enfin, et je profite pleinement de sa rapidité.
Et oui, bien sur, maintenant j'ai internet (GEORGETS@wanadoo.fr), mais j'y reviendrais plus tard, car maintenant, je vais vous faire un topo sur l'OS 3.5, que nous avons installé (Fred et moi), en attendant le 3.9, et ce avant la fin du mois, et vous donner mes propres impréssions.
La boite et sobre mais belle, mais ce qui fait le plus plaisir, c'est d'avoir enfin une remise à jour, ce qui est une flagrante avancée psychologique (le 3.9 venant un an seulement après ce dernier!).
L'installation est assez façile, mais seulement après avoir formaté la partition système (après l'avoir au préalable sauvée, soit sur zip, soit dans une autre partition de votre disque dur), et en suivant srupuleusement les instructions.
En cliquant sur l'icône instal OS 3.5, l'écran prend une couleur rouge orangé et ouvre la fenêtre d'intaller (dernière version) et une belle image sur le côté, dans une autre fenêtre. C'est beau, on en pleurerait presque!
L'intallation de ce 3.5 est rapide, environ cinq minutes. On peut aussi installer les logiciels internet, faire une disquette de sauvegarde (à faire une fois tous vos logiciels réinstallés)...
L'opération suivante est donc de réinstaller (et pas de remettre votre ancien système par dessus) tous vos logiciels. Du moins dans un premier temps, tout ce qui sert à gérer vos périfériques et cartes adhitives (vidéo, accélératrice..). Et c'est là que vous faites votre disquette de sauvegarde, avant même de rebooter! La galère

pour réinstaller Picasso 96!!! C'est infernal, à croire qu'Atéo m'a reffilé une version vérolée de ce logiciel, car il n'y a apparement que moi qui ai des problèmes à l'installation, à moins que cela ne vienne de l'Atéo-bus ou de la Pixel 64!
Le pire maintenant, c'est qu'au démarage, j'ai trois boots (un pour la 1260, un pour la Pixel et un pour l'OS), mais ça démare sur mon 1083S!! Je dois rebooter une quatrième fois pour l'avoir sur le SVGA!
Mais quel bonheur, quelle rapidité au niveau de l'affichage des images, ça va deux fois plus vite!! Le bonheur.
Idem pour le calcul de retouche d'images, que ce soit avec Photogenics, Image FX ou Art Effect, on sent la différence! Et pourtant, je n'ai pas remis MCP!
Que dire des superbes icônes sans bords (en 65000 couleurs, ça en jète un max!). Je vous le conseille même pas, car il est INDISPENSABLE! Et pour 350 francs environ, vous verrez la différence!
Au tour maintenant d'Aweb 2, que j'ai acheté en même temps que mon modem (Oli'net V90/56K, 299 Fs), que je préfère à Ibrowse, car beaucoup plus simple d'utilisation (je viens de télécharger la version 3.4 que je n'ai pu installer car j'ai eu un gros problèmes de dur, mais ça, c'est une autre histoire...).
Pour internet, j'ai d'abord pris un forfait de 15H pour 99 Fs/mois chez Wanadoo (qui a dit escrocs?), puis, j'ai changé pour le forfait de 30H pour 149 Fs/mois.
Le modem a un disign tout en arrondis, mais avec seulement deux leds. Mon frère m'ayant donné son Olitec 56K, vu qu'il a maintenant l'ADSL (carré, faisant un bruit horrible, mais d'un beau bleu et surtout avec quatres leds!), je l'ai donc mis au placard.
Le forfait a l'avantage de pouvoir se connecter à n'importe quelle heure, sans autre soucis que le dépassement de son forfait (18 Fs/heures suplémentaires). Ca a aussi l'avantage de pouvoir surfer plus rapidement, car moins encombré.
J'ai pris comme logiciel de connection la version sharware de Miami de l'OS 3.5, que je garde, pour le moment, telle quelle car, étant limitée à deux fois une demi-heure, elle me sert d'horloge.
Bon, voila, ce sera tout pour aujourd'hui, mais rendez-vous bientôt, car les nouveautés affluent en ce moment.

Sgt Murphy

Article précédent- Article suivant

Article précédent- Article suivant

PRODUCTIONS ECRITES

Introduction
La production d'écrits est sans aucun doute un des domaines dans lequel l'informatique a touché, ou touche, le plus grand nombre d'utilisateurs. C'est sans doute aussi là où elle a fait le plus de progrès. Les logiciels offrent des possibilités jusqu'alors réservées aux professionnels. Depuis quelques temps, des logiciels de micro-édition accessibles, tant sur le plan informatique que financier, ont fait leur apparition. Il est maintenant possible à chacun, avec un ordinateur personnel et une imprimante, de produire des documents de toutes sortes (lettres, bulletins, graphiques...).
Les ordinateurs ont maintenant une puissance suffisante pour supporter des logiciels posant toutes les fonctions de traitement de texte et de composition, tout en restant relativement simples à utiliser (et/ou à configurer). Les imprimantes à jet d'encre (monochrome et couleur) et les imprimantes laser, offrent des performances permettant d'éditer des documents d'une qualité professionelle. Les problèmes qui se posent alors à l'utilisateur ne sont plus informatiques, mais de mise en page et de conception graphique. S'il existe un certain nombre de règles de base à respecter, bon goût et bon sens doivent finalement l'emporter. Il faut garder à l'esprit qu'un document véhicule un message, fait pour être lu et compris. Et un des pièges dans lequel tombe le néophyte est l'utilisation systématique des multiples possibilités qu'offrent le logiciel dans un même document... Qui devient toutefois illisible.
Finalement, la simplicité doit l'emporter.

TRAITEMENT DE TEXTE

Introduction
Les logiciels de traitement de texte permettent de créer du texte, le saisir, l'améliorer, le corriger, le mettre en forme, et l'imprimer. Ils ont totalement supplanté la machine à écrire.
Principe de fonctionnement
Un logiciel de traitement de texte stocke en mémoire chaque caractère saisi, et l'affiche sur l'écran vidéo. Il peut accéder à des caractères indépendamment des autres à l'intérieur d'un texte. Le logiciel se charge, lors de l'effacement, ou de l'insertion, de parties de textes, de repositionner les caractères. L'utilisateur a en permanence, devant lui, sur l'écran, un texte typographié, sans rature ni surcharge.
Le texte, tel qu'il est présenté, peut être imprimé ou enregistré sur un support magnétique (disque dur, disquette), et être réutilisé.
Les mots et les paragraphes
L'unité élementaire est le caractère. Tout signe, y compris l'espace, est considéré comme un caractère. L'espace joue un rôle particulier. Il détermine ce que sera un mot : c'est l'ensemble des caractères qui se trouvent entre deux espaces. L'autre unité utilisée par le traitement de texte est le paragraphe. Il est constitué de l'ensemble des mots se trouvant entre deux caractères «Entrée». Si aucun mot ne se trouve entre deux caractères «Entrée», le paragaphe existe, mais il est vide.
Le curseur
La position à laquelle est inséré le caractère, entré au clavier, est indiqué par un curseur. Il s'agit généralement d'un trait vertical, clignotant ou non. Le curseur peut être positionné à n'importe quel endroit du texte (sans toutefois aller au-delà).
L'écran : une fenêtre sur le texte
La longueur du texte n'est pas limitée à celle de l'écran. Des commandes permettent de faire défiler verticalment et horizontalement le texte, la zone visible étant celle qui apparaît à l'écran.
Les fonctions
*La mise en page

Contrairement à ce qui se passe avec une machine à écrire, l'utilisateur ne se préoccupe pas des fins de ligne et des fins de page. Le texte est cadré automatiquement par rapport aux marges définies, les mots ne sont pas coupés en fin de ligne. On dit que la saisie se fait "au kilomètre". Si les valeurs de ces marges sont modifiées, la mise en page est automatiquement refaite en fonction de ces nouvelles valeurs.
Les fonctions de mise en page s'applique à un paragraphe, à un ensemble de paragraphes, à une section, ou au texte en entier. On peut modifier les valeurs des marges, l'espacement entre les lignes et les paragraphes. Il est possible de représenter le texte sur plusieurs colonnes, d'y insérer des graphiques, des shémas ou des dessins. Des mots, des paragraphes, ou des parties de texte peuvent être sélectionnés, copiés et déplacés à l'intérieur d'un texte, ou d'un autre.
Une fonction de césure automatique, coupant les mots en fin de ligne, est généralement proposée.
*Les attributs de caractères
Le logiciel de traitement de texte stocke indépendamment, en mémoire, les attribus des caractères, et les attribus de mise en page des paragraphes. Ce qui fait que chaque caractère du texte peut recevoir des attribus portant sur sa forme (police), son épaisseur, sa taille, sa couleur...
*Les aides à l'écriture
Intégrées au logiciel, on trouve des aides à l'écriture.
*Le correcteur othographique
Il repère les fautes d'orthographe, lexicale, ou les fautes de frappe. Il travaille à partir d'un dictionnaire de référence, plus ou moins important, auquel on peut ajouter ses propres mots.
*Le correcteur grammatical et syntaxique
Il signale les erreurs d'accord, de conjugaison, ou de syntaxe. Il reste encore assez limité.
*Le dictionnaire des synonymes, contraires et analogies
Ils proposent, pour un mot donné, des synonymes, contraires ou analogies, qui peuvent enrichir le texte.

RETRAVAILLER UN TEXTE

Introduction
Le traitement de texte est un outil extraordinaire pour reprendre, modifier, améliorer le texte. Il existe de nombreuses fonctions, qui permettent de réorganiser la structure, de corriger, d'enrichir et de mettre en page un texte donné.
Origine du texte Pour pouvoir être travaillé dans un traitement de texte, il doit d'abord y être introduit. La manière la plus courant est de le saisir au clavier. Tout le monde n'a pas la formation à la dactylographie, et il faut savoir que la saisie, pour des textes relativement longs, représente souvent une opératon fastidieuse. Si le texte à saisir est un document déjà dactylographié, on peut le numériser, et l'importer grâce à un logiciel de reconnaissance de caractères.
Retravailler le contenu
Les fonctions
*Insérer ou déplacer du texte
On peut déplacer, ou supprimer, des éléments du texte. Ces parties du texte, une fois sélectionnées, sont, soit glissées à l'aide de la souris, soit coupées et collées. Il est possible d'importer un texte, ou d'en insérer une partie. Les deux opérations sont différentes ; dans le premier cas, on utilise une fonction d'importation; dans le second cas, il est nécessaire d'ouvrir le texte, dans lequel se trouve la partie à importer, de la copier, et ensuite de la coller.
*Le plan et la table des matières
La fonction "Plan" permet d'avoir une vue d'ensemble de la structure du texte, avec une possibilité d'organisation automatique.
La fonction "Table des matières" crée une table des matières paginée. On trouve également , dans certains traitements de texte, une fonction "Index", qui peut s'avérer utile pour des fichiers volumineux.
*Rechercher, remplacer
La fonction "Rechercher" est très pratique. Elle permet de retrouver et de se positionner directement sur la chaîne de caractères. La fonction "Remplacer" permet de substituer automatiquement, dans tout le texte, une chaîne de caractères à une autre.
*Glossaire
Il est possible, avec la fonction "Glossaire", de mémoriser des phrases, des expressions, dont on se sert souvent dans les textes, et de leur affecter un nom. Pour les réutiliser par la suite, il suffira d'appeler le glossaire, et choisir le nom qui leur a été affecté.

*Les dictionnaires
Des dictionnaires d'orthographe, lexicaux ou grammaticaux, permettent de corriger d'éventuelles erreurs. Les dictionnaires de synonymes peuvent se montrer très utiles pour enrichir un texte. Mettre en forme
*Marges
On peut fixer indépendamment les valeurs des marges (haute, basse, droite, gauche). Les logiciels proposent souvent des valeurs (valeurs par défaut) qui sont des valeurs standards, adaptées au format choisi.
*Alignement
Chaque paragraphe peut être aligné différememnt
- à gauche : alignement standard
- à doite ou centré : texte particulier (légende, liste...)
- justifé : présentation d'un article, d'un rapport
*Retrait
La première ligne de chaque paragraphe peut se trouver décalée, à droite ou à gauche, de la marge.
*Espacement
On peut régler l'espacement entre les lignes, afin d'aérer un texte, ou de réduire l'espace d'écriture.
*Colonnes
Il est possible de disposer le texte, ou une partie seulement, sur plusieurs colonnes.
*Caractères
- La forme (police)
On essaie, dans la mesure du possible, d'adapter la forme des caractères, au style de texte.
- La taille (en points)
Le choix de la taille des caractères est fonction d'un certain nombres de paramètres : longueur des lignes, longeur du texte, nature. La taille standard est de 10 à 12, suivant les polices utilisées.
- Le style (gras, italique, souligné,...)
Ces attributs servent à mettre en évidence une partie du texte : mots-clefs, citations...
*La couleur
Il est possible de mettre en couleur des zones de textes, si l'on dispose d'une imprimante couleur, pour les imprimer.
*La ponctuation
La ponctuation, en typographie, obéit à des règles simples. Les signes composés à partir de plusieurs signes de ponctuatoin ; : ! ? sont précédés et suivi d'un espace. Les signes simples ., n'ont pas d'espace avant mais un espace après. Pour les signes -()"" on met un espace avant pour les ouvrants, et un espace après pour les fermants.
*La césure
Dans un traitement de texte, les mots ne sont pas coupés en fin de ligne. Si l'espace n'est pas suffisant, un mot en entier est reporté à laligne suivante (ce qui peut être assez disgrâcieux, parfois). Il existe, néanmoins, un moyen d'effectuer une césure automatique des mots en fin de ligne. Dans ce cas, c'est le logiciel qui insère un trait de césure, à ne pas confondre avec le trait d'union.

REALISER UN DOCUMENT PAPIER

Introduction
Tous types de documents peuvent être produits à l'aide des outils informatiques. Les logiciels de micro-édition permettent réellement de faire de la mise en page. Il reste simplement à faire preuve d'imagination, encore que, bien souvent, de nombreux assistants et modèles soient proposés, et comblent le vide de l'écran blanc...
*Les outils
Le traitement de texte, pour un document simple, ne contenant que peu de graphismes, est bien adapté. Les logiciels de micro-édition sont surtout destinés à la réalisation de documents papier complexes et illustrés. En complément, il est nécessaire de disposer de logiciels de traitement de l'image, lorsqu'on envisage d'inclure des images, ou des shémas, ou un tableur, pour réaliser les graphismes.
Les différnets types de documents
*Lettres
On peut, naturellement, écrire son courrier directement avec un traitement de texte, et l'imprimer. Mais il est possible d'imprimer un publipostage, à partir d'un modèle de lettre pré-établi, et d'une base de données. Si l'on préfère écrire son courrier à la main, on peut néanmoins se confectionner du papier à en-tête, des cartes de visite, ou personnaliser ses enveloppes.

*Formulaires
Page de garde de télécopie, formulaires diverses (messages, factures, relevés...) peuvent être réalisés. Ils seront imprimés au fur et à mesure, puis produit en nombre par d'autres moyens (photocopies).
*Bulletins, brochures
En fonction de leur volume, ils sont plus ou moins fastidieux à éditer. Il est parfois plus simple de les scinder en plusieurs documents, de moindre taille. Généralement édités en nombre important, il est nécessaire d'imprimer une maquette, puis de les reproduire par photocopies, ou de les confier à une imprimerie, en fonction de la qualité souhaitée.
La mise en valeur et l'illustration du document
*Images
Elles peuvent être issues de banques de données, de photos numérisés, ou encore de dessins réalisés avec des logiciels graphiques.
*Graphiques
Ils sont produits d'un logiciel spécifique (grapheur), et importés dans le document. Ils peuvent être collés avec une liaison, ou en tant qu'image de graphique.
*Tableaux
Ils servent à présenter, et mettre en valeur, des informations organisées en lignes et colonnes. Ces tableaux sont des éléments qui peuvent être déplacés à n'importe quel endroit du document, ou redimensionnés, sans que son organisation ne soit modifiée.
*Lettrines
Il s'agit de caractères à effets typographiques, d'une taille plus grosse que le reste de l'article. Pour le lecteur, elle facilite le passage du titre au texte.
*Caratères particuliers
Ce sont généralement des astéristiques, des symboles, des flèches, des points... Ils sont placés en début de paragraphes, ou devant les éléments d'une liste, et ils servent à attirer l'attention.
*Pagination
On peut insérer des numéros de page pour les documents importants. On peut les situer ou on le désire.
*Les trames Elles sont utilisées pour griser un fond de texte, et ainsi le faire ressortir, le mettre en valeur...

PUBLICATION ASSISTE PAR ORDINATEUR

Introduction
Un logiciel de Publication Assisté par Ordinateur (PAO, ou Logiciel de micro-édition, ou de mise en page) a pour but d'organiser du texte et de graphisme, dans tout document, destiné à être imprimé. C'est un logiciel de mise en forme de l'information écrite.
Les documents ainsi créés peuvent comporter une ou plusieurs pages. Cela ira de l'affichette, ou de la notice simple, au journal de plusieurs pages. Si le document ne comprend que du texte, un logiciel de traitement de texte fera amplement l'affaire ; cependant, si l'on souhaire insérer des informations, il sera préférable d'utiliser un logiciel de micro-édition, qui se révèlera plus souple d'utilisation, pour disposer des différents éléments, qui composeront la page.
En règle général, l'écran représente une partie de page. Grâce à ses fonctions de zoom, l'utilisateur a la possibilité de grossir ou diminuer certaines zones de travail, afin d'avoir une vue "pointue", ou, au contraire, une vue d'ensemble, pour juger et disposer des objets.
Ces différents objets, autonomes, et organisés dans la page, sont constitués :
- d'objets-texte
Ils disposent des possibilités habituellement offertes par les traitements de texte, à savoir le choix des polices de caractères et leur taille, l'alignement des caractères, le multicolonnage, la recherche et le remplacement des mots. Le contenu de ces objets, c'est-à-dire le texte, pourra, soit être tapé directement, soit provenir d'un traitement de texte, par importaton ou par copier/coller.
- d'objets-images
Ils permettent l'importation, dans le document, de dessins, de cliparts, ou de photographies numérisées.
- d'objets-titres
Ils sont destinés à appliquer des effets spéciaux aux mots (ombrages, formes, rotation, symétrie...)
- des formes géométriques
Ils permettent d'insérer des traits, des cadres, des bordures... Pour les filets et les encadrements divers.
Tous ces objets peuvent être déplacés, ou redimensionnés, à volonté, grâce à d es poignées.

L'utilisateur peut disposer d'un certains nombre d'outils et de fonctions tels que :
- Réglage des marges, interlignes, mise en page ;
- Choix des trames de remplissage ;
- Habillage des illustrations ;
- Alignement et positionnement d'objets sur plusieurs épaisseurs ;
- Utilisation de formes spéciales d'encadrement ;
- Création de feuilles de style ;
- Choix de maquette ;
- Accès aux bibilliothèques d'images fournies.

SEKKEN

Article précédent- Article suivant

COPIE DE CD

La Loi du 11 Mars 1957 régissant la propriété intellectuelle s'applique aussi bien à une oeuvre musicale, littéraire, ou à un logiciel. La Loi du 3 Juillet 1985, concernant le cas particulier des logiciels, a été intégré au code de la propriété intellectuelle.
De manière générale, lorsqu'une oeuvre a été divulguée, l'auteur ne peut en interdire les copies strictement réservées à l'usage privé du copiste, et non destinées à une utilisation collective. De ce fait, la copie de sauvegarde d'un logiciel est parfaitement légale. L'article L.100-6 stipule que la personne ayant le droit d'utiliser un logiciel peut en faire une copie de sauvegarde lorsque celle-ci est nécessaire pour préserver l'utilisation du logiciel. La copie de sauvegarde d'un logiciel sur un CD est légale. Le SELL, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, rappelle, cependant, que si la copie de sauvegarde est inscrite dans la Loi, elle ne s'applique pas aux jeux vidéo puisque tout CD ou cartouches défectueux sera remplacé.
Toute reproduction d'une oeuvre à des fins commerciales est interdite, sauf, bien évidemment, en cas d'autorisation écrite de l'auteur. Il est donc strictement interdit de graver un logiciel sur un CD pour autrui, que ce soit à titre gratuit ou onéreux, de compiler des oeuvres existantes ou préexistantes pour autrui ; de distribuer des copies à titre onéreux ou gratuit, et d'effectuer plus d'une copie de sauvegarde par logiciel.
Les sanctions pénales pour copies illicites sont lourdes : pour une personne physique, elles peuvent aller jusqu'à 2 ans de prison et plus d'un million de F d'amende.

SEKKEN

Article précédent- Article suivant

LE COUP DE GUEULE DE MURPHY

Etant fan de BD en tous genres, le salon de la BD d'Angoulème est pour moi une mecque, que je ne louperais pour rien au monde.
Cette année, nous y sommes allés deux jours, le vendredi et le samedi. Déja, le vendredi, il y avait foule; le samedi était vraiment infernal: il y avait tellement de monde que les organisateurs ont préférés fermer momentanément les entrées, le temps que les lieux se vident un peu.
Cette année ayant été encore une année faste pour le salon, avec un record d'affluence (plus de 210000 entrées payantes!), vous comprendrez le problème: c'est comme s'il fallait faire rentrer 10 personnes dans une mini!
Mais mon coup de gueule n'est pas pour ça (quoique). Non, c'est plutôt envers les gros médias, principalement les chaines de télés nationales, qui méritent un zéro pointé. En effet, il faut savoir que le salon INTERNATIONAL de la Bande Déssinée d'Angoulème est le deuxième dans le monde de part son importance et sa taille!! Derriere, excusez du peu, celui de San Diego (USA), la référence! Ce qui n'est pas rien! Alors quand je regarde la télé et que je n'y voit pas la moindre allusion (TF1, France 2/3, C+ et mème la 5! Il n'y a que France3 Poitou-Charentes et Aquitaine (!?) qui en aient parlé), je me pose des questions! Pour une manifestation mondiale, ayant rassemblé plus de 210000 personnes en trois jours et demi, on ne peut être qu'interloqué!! Il est vrai que cela ne se passait pas à Paris! C'est là qu'on voit le chauvinisme des parigots! Je ne demande pas que cela fasse la une des JT, mais ce salon mériterait quand mème un peu d'attention! Mème s'il ne se passe pas dans la capitale! Ou alors c'est qu'ils sont jaloux et incapable d'en faire ne serait-ce que le quart! En tout cas, tout ce que je vois, c'est que plus les années passent et plus il y a de monde et cela sans l'appui des JT nationaux! Réussir le tour de force de réunir plus de 210000 personnes sans pub, ça laisse réveur, et je dis respect! Mais il ne faut pas croire que dans ce salon, tout est parfait, loin de là, et je mettrai une bien mauvaise note aux organisateurs pour ce qui est des expositions: cette année, c'était franchement pas terrible! Poutant, il y avait de quoi faire avec un spécial Japon mais là aussi, on préfère réserver le budjet pour les receptions! Dommage, très dommage.
Je lance donc un appel: messieurs les organisateurs, l'année prochaine, ce sera un spécial USA (comics), alors faites un petit effort et faites nous de bonnes expos.

Sgt Murphy

Article précédent- Article suivant

http://perso.wanadoo.fr/4.A

Article précédent- Fanzine suivant

Je ne sais pas pour vous, mais moi, j'ai encore envie de vous toucher deux mots de la Play Station 2, ça vous embète peut-être mais j'ai pas encore tout dit. Quand la console est sortie en France, tout le monde (enfin les accros car moi, c'est une autre histoire) s'est précipité sur elle comme des mouches sur ... vous voyez ce que je veux dire. Un peu plus tard, bon nombre de machines retournaient au service après vente pour des problèmes de fonctionnement, c'était pas la peine d'en faire une montagne d'ailleurs, certains ne s'y étaient pas trompés. Une épidémie était née, cependant, ce qui a fait dire à notre concierge préférée (y a longtemps qu'on l'avait pas entendu celle à): «Ces sacrés gamins, v'là t'y pas qu'y nous font un épidémie de fiévre acheteuse, p't'être qu'on aurait du les abattre et les bruler, eux aussi?». Bon, ça n'engage qu'elle, bien entendu mais dans le fond, n'a-t-elle pas un peu raison. Qu'est-ce qui pousse tout ces gens (il n'y a pas que des gamins dans le tas) à se précipiter sans réflèchir sur une machine comme la PS2 même si la 1 marchait bien? Pourquoi se fendre de 2990 balles (plus chére qu'aux Etats Unis mais un peu moins qu'à Londres) plus ce qu'il faut d'autre (voir «Quoi de neuf docteur?») pour avoir un certain confort alors que la DreamCast fait aussi bien sinon mieux d'après les spécialistes? Parceque c'est Sony? Lui aussi peut se tromper, lui aussi peut sortir des pétards mouillés mais c'est pas une raison, sous prétexte que la PS1 était un must pour foncer tête baissée dans le piège tendu. Bon, ne soyons pas si méchant, j'ai vu, sur GameOne, justement, des jeux pour la dernière machine de chez Monsieur Sony, certains sont quand même pas mal et puis, les autres vont certainement suivre mais force est de constater que l'engouement du départ est un peu tombé à plat et on fait moins d'esbrouffes avec sa nouvelle console, d'autant plus que, je le répète encore mais il faut insister, son prix est beaucoup trop élevé pour les performances et son lecteur de DVD ne le justifie pas comme elle ne justifie pas, non plus, qu'on se soit battu pour elle, l'amour a quand même ses limites surtout quand il ne s'agit que d'une machine, j'aime mon Amiga mais pas à ce point, je le bichonne mais il y a plus important, il n'est pas la vie à lui tout seul. Alors, pourquoi tant de haine? Pourquoi tant d'acharnement pour de l'electronique enveloppée de plastique (même si ce plastique est noir et c'est pas raciste ce que je dit là même si, en plus, elle a les pieds bleus quand on lui en met)? La passion doit rester raisonnable et ne pas donner lieu à des débordements tels qu'on les a vu. La communauté Amiga pourrait être comme ça aussi, quand on nous sort un nouvel OS (3.5 ou 3.9), il y a si longtemps que nous n'en avions pas vu. Mais nous nous sommes de vrais amoureux, du moins osé-je l'espérer.
Voilà, j'ai fini, mais est-ce vraiment de l'humour que je viens d'écrire?

Article précédent- Fanzine suivant